



**You have downloaded a document from
RE-BUS
repository of the University of Silesia in Katowice**

Title: Dziecko w świecie filmów 3D

Author: Anna Guzy

Citation style: Guzy Anna. (2013). Dziecko w świecie filmów 3D W: B. Niesporek-Szamburska, M. Wójcik-Dudek (red.), "Nowe opisanie świata : literatura i sztuka dla dzieci i młodzieży w kręgach oddziaływań" (s. 399-411). Katowice : Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego.



Uznanie autorstwa - Użycie niekomercyjne - Bez utworów zależnych Polska - Licencja ta zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu jedynie w celach niekomercyjnych oraz pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Anna Guzy

Dziecko w świecie filmów 3D

Coś w widzeniu wydaje się nam zagadkowe, bo za mało zagadkowe wydaje się nam całe widzenie.¹

Mówiąc o recepcji filmu, należy podkreślić, że ze względu na złożoność samej sztuki filmowej jego odbiór staje się równie skomplikowany. Wiąże się on przecież z procesami poznawczymi, pamięcią, myśleniem czy wyobraźnią. Wszystkie elementy dodatkowe, często zbędne w zrozumieniu akcji, stanowią utrudnienie samo w sobie (np. okulary 3D). Oglądanie filmu w trójwymiarze to proces skomplikowany percepcyjnie: jest możliwe dzięki widzeniu obuocznemu. Widzenie stereoskopowe, które zapewnia percepcję głębi, wiąże się z zachodzeniem na siebie pola widzenia obojga oczu (z wyjątkiem części skrajnie bocznych)². Pola widzenia się pokrywają, w czego wyniku „przedmioty znajdujące się we wspólnej części rzucają obrazy na obie siatkówki”³. Obraz przedmiotu pada na tzw. „korespondujące miejsca obu siatkówek”. Każde oko ogląda przedmiot pod nieco innym kątem, a różnica w widzeniu obrazu na obu siatkówkach staje się podstawą do oceny odległości i widzenia trójwymiaru.

Percepcja filmu w 3D może być zarówno niewygodna, jak i utrudniona. Dzieje się tak dlatego, że podczas oglądania obrazów w tej technologii koncentrujemy wzrok na tym, co jest blisko, natomiast ostrość widzenia ustawiamy na coś, co jest daleko. Badacze podkreślają, że nadmierne oglądanie filmów w 3D może zaburzyć umiejętność widzenia przestrzen-

¹ L. WITTGENSTEIN: *Dociekania filozoficzne*. Przeł. B. WOLNIEWICZ. Warszawa 2005, s. 45.

² B. SADOWSKI: *Biomedyczne mechanizmy zachowania się ludzi i zwierząt*. Warszawa 2009, s. 200.

³ Ibidem.

nego, akcentują, że maksymalny czas, jaki można spędzić na oglądaniu obrazów trójwymiarowych bez uszczerbku dla wzroku, wynosi 1,1 godziny⁴. Tymczasem większość filmów trwa około 90 minut (nie licząc reklam).

Warto też dodać, że odczucie przestrzeni przez dziecko różni się od przestrzeni pokazanej na ekranie. Jak pisze Henri Wallon, „pierwsze reakcje przestrzenne dziecka organizuje błędnik (...), który samoczynnie odpowiada na różnice nachylenia w zależności od ciężaru. Przestrzeń jest dla dziecka najpierw polem zachowania równowagi⁵”.

Badanie odbioru filmu przez dziecko jest niezwykle trudne i niejednoznaczne. Korzysta się z różnych metod⁶. Jedne badają reakcje dzieci zaraz po projekcji, inne zakładają uchwycenie wrażeń po upływie określonego czasu, kilku lub kilkunastu dni.

Celem artykułu jest ukazanie dziecka jako odbiorcy filmów w 3D. Stosując rozmaite metody i techniki badawcze, chciałam pokazać zarówno szanse, jak i zagrożenia płynące z odbioru filmów w tej technologii. W swoim postępowaniu badawczym posłużyłam się zatem nie tylko metodą ankietową i wywiadem, lecz także analizą wypowiedzi na blogach internetowych oraz eksperymentem.

Zastosowałam ponadto następujące narzędzia badawcze: kwestionariusz ankiety dla uczniów, kwestionariusz ze skalą emocji dla dzieci, kwestionariusz wywiadu dla rodziców oraz informacje zawarte na forach dyskusyjnych, na których poruszano problemy związane z oglądaniem filmów 3D przez dzieci. Badania prowadzone były od września do listopada 2011 roku. Krótką ankietę związaną z odbiorem filmów 3D wypełniło łącznie 300 uczniów z klas IV–VI, z 5 szkół zlokalizowanych w Chorzowie, Zabrze oraz w Rudzie Śląskiej. Przebadano również 30 rodziców dzieci w wieku od 9 do 12 lat oraz przeprowadzono badanie indywidualne 6 dzieci — 3 dzieci z klasy III oraz 3 z klasy V. Dzieci oglądały w Multikinie film *Latająca Maszyna*, 3 osoby w technologii 2D, pozostałe — w technologii 3D. Po projekcji filmów proszono, aby dzieci określiły na skali swoje odczucia po obejrzeniu filmu.

Główne pytania, na które szukano odpowiedzi, brzmiały:

1. Czy dzieci oglądały filmy w technologii 3D? Jeśli tak, to jakie to były filmy?
2. Jaki typ filmów młodzi odbiorcy preferują: 3D czy tradycyjny?

⁴ R. MAKUC: *Czy technologia 3D szkodzi oczom?*. „Izotypka” 2011, nr 56, s. 13.

⁵ H. WALLON: *L'Enfant et le Film. Revue Internatinal de Filmologie*. Paris 1949, s. 25–26. Podaję za: J. KOBLEWSKA-WRÓBŁOWA: *Film i dzieci*. Warszawa 1961, s. 37.

⁶ Najważniejsze metody badań nad odbiorem filmów przez dzieci: J. KOBLEWSKA-WRÓBŁOWA: *Film i dzieci...*, s. 12–31. Mimo upływu lat proponowane metody są nadal aktualne. Najczęściej stosowanymi są: metoda obserwacji oraz badania testowe.

3. Jakie odczucia towarzyszyły uczniom podczas i po projekcji filmów w 2D oraz 3D?
4. Jakie reakcje widzów (pozytywne i negatywne) wywołuje film w 3D?
5. Jaka jest opinia rodziców na temat oglądania filmów 3D przez dzieci?
6. Czy emocje, jakie towarzyszyły oglądaniu filmów, są różne w przypadku filmów w 2D oraz 3D?

W tabeli 1. zestawiono wybrane filmy, które badani oglądali w trójwymiarze⁷.

Tabela 1

Jakie filmy w 3D widziałeś/-aś?

Liczba badanych i oglądane filmy	Klasa IV	Klasa V	Klasa VI
<i>Harry Potter i Insygnia Śmierci</i>	30	45	55
<i>Shrek</i>	54	58	52
<i>Harry Potter i Księżę Półkrwi</i>	60	54	59
<i>Jak wytresować smoka</i>	21	36	45
<i>Avatar</i>	12	23	34
<i>Piorun</i>	21	45	59
Średnia liczba wskazań na 1 ucznia	2,39	3,31	3,70
Liczba badanych	100	100	100

Źródło: Badania własne.

Jak widać, liczba wskazań filmów na jednego ucznia wzrasta z wiekiem, uczeń klasy IV wymienił średnio 2,39 tytułu filmu, z klasy VI — aż 3,7. Liczba wskazanych filmów oraz częstość wskazań pokazują, że uczniowie oglądali najczęściej filmy modne, jak: *Harry Potter i Insygnia Śmierci* czy *Harry Potter i Księżę Półkrwi*. Część uczniów z pewnością widziała je podczas wspólnego z klasą wyjścia do kina.

Uczniowie wybierają filmy 3D, bo są one obecnie modne, a młody odbiorca, silnie zanurzony w popkulturze, chce być jej świadkiem; stąd taka popularność filmów w trójwymiarze w Polsce. Niepokoić może fakt, że dzieci wskazują tytuły filmów przygodowych i sensacyjnych, przeznaczonych dla dorosłego lub przynajmniej kilkunastoletniego odbiorcy (tj. licealisty), np. *Indiana Jones* czy *2012*. Do rzadziej wymienianych filmów należały także: *Piraci z Karaibów*, *Cars*, *Opowieści z Narni*, *Indiana Jones*, *Transformers 3*, *Głębia oceanu*, *Smerfy*, *Madagaskar*, *Alvin i wiewiórki*, *Delfin*, *Alicja w Krainie Czarów*, *Tory Story 3*, *Gnomeo i Julia*, *Podwodny świat*, *Załoga G*, *Auta 2*, *2012*, *Renifer Niko*.

⁷ Do zestawienia wybrano odpowiedzi udzielane najczęściej.

W odpowiedzi na kolejne pytanie ankiety (por. tabelę 2.) badani stwierdzili, że preferują filmy 3D. Technologia ta jest dla nich atrakcyjna niezależnie od wieku, przy czym najmniej wskazań aprobujących 3D uzyskano w klasie V, w której około 15% badanych preferuje jednak filmy tradycyjne (dla porównania było to: około 12% uczniów klas VI i około 10% z klas IV).

Tabela 2

Jakie wolisz filmy?

Odpowiedź	Klasa IV	Klasa V	Klasa VI
Tradycyjne	10	15	12
3D	80	66	80
Brak odpowiedzi	10	19	8
Liczba badanych	100	100	100

Źródło: Badania własne.

Po przeanalizowaniu wyników badań ankietowych uznałam, że wypowiedzi dzieci nie zawsze oddają stan faktyczny, że badani mogli częściowo zataić pewne informacje. Postanowiłam przeprowadzić krótkie rozmowy z rodzicami, którzy najczęściej towarzyszą dzieciom podczas oglądania filmów. W tym celu zadawałam im 3 krótkie pytania: jaki, ich zdaniem, wpływ na dziecko ma film w 3D; czy zaobserwowali u dziecka jakieś negatywne lub pozytywne skutki (w tym zdrowotne) podczas lub po projekcji filmu; kto był inicjatorem wizyty w kinie. Rozmowy z rodzicami prowadziłam w Multikinie w Zabrze po projekcji filmu *Latająca maszyna*. Udało się zgromadzić opinie 35 osób⁸, z czego do porównań posłużyło po 15 opinii rodziców dzieci w wieku poniżej 9. roku życia oraz w wieku od 9 do 12 lat.

Rodzicom trudno jednoznacznie odpowiedzieć na pytanie, czy filmy 3D są szkodliwe, czy też nie (por. tabelę 3.). Niezależnie od wieku dziecka mniej więcej połowa rodziców uznaje, że technologia trójwymiarowa może mieć szkodliwy wpływ na dziecko. Dla osoby badającej nurtujące było również to, kto zaproponował wspólne wyjście do kina i wybrał właśnie film w 3D (przy czym należy podkreślić, że oglądany film jest emitowany również w klasycznej wersji). Wyniki uzyskanych badań prezentowane są w tabeli 4.

⁸ W gromadzeniu opinii pomagały mi 2 osoby.

Tabela 3

Wpływ filmu 3D na dziecko

Ocena wpływu filmu	Rodzice dzieci poniżej 9. roku życia	Rodzice dzieci w wieku od 9 do 12 lat
Raczej pozytywny	4	4
Raczej negatywny	4	4
Tak sam	1	4
Zdecydowanie negatywny	2	1
Zdecydowanie pozytywny	1	1
Trudno powiedzieć	3	1
Liczba badanych	15	15

Źródło: Badania własne.

Tabela 4

Motywacja wyjścia do kina

Dzieci	Rodzice dzieci poniżej 9. roku życia	Rodzice dzieci w wieku od 9 do 12 lat
Wspólny wybór	2	3
Na prośbę dziecka	9	7
Decyzja rodziców	3	4
Inne	1	0
Brak odpowiedzi	0	1
Liczba badanych	15	15

Źródło: Badania własne.

Wyjście do kina było najczęściej pomysłem dziecka, rzadziej – decyzją rodziców czy wspólnym wyborem. Warto jednak pamiętać, że dziecko dokonuje wyborów pod wpływem mody czy reklam, a wyjście do kina i spędzenie czasu z rodzicem jest już samo w sobie atrakcją, niezależnie od technologii filmu. Często również młody odbiorca jest ciekawy efektów specjalnych czy nowej technologii.

Opinie rodziców na temat wpływu filmów 3D na dzieci zbierali również badacze w Stanach Zjednoczonych. VSP Vision Care na 56-milionowej próbie obywateli od kwietnia do maja 2011 roku prowadził badania ankietowe związane z filmami 3D. Ze względu na dużą próbę badawczą można je uogólnić na całą populację. Badanie określało postawy rodziców wobec oglądania przez ich dzieci filmów w 3D. Spośród badanych rodziców 6,5% zauważa u dzieci dolegliwości podczas oglądania filmów 3D: 69,0% z nich zwraca uwagę na objawy somatyczne, takie jak ból i zawroty głowy, a 65,0% na występujące nudności⁹.

⁹ W badaniu na złe samopoczucie, bóle głowy i nudności zdecydowanie częściej narzekali dorośli, grupa ta stanowiła aż około 28% badanych. W celu wyeliminowania nega-

Niezależnie od skutków zdrowotnych czy posiadanej wiedzy na temat filmów trójwymiarowych, 49,0% badanych zabrało dziecko na film 3D w tym roku, a 56,0% planuje to zrobić w roku przyszłym¹⁰.

Badani przeze mnie rodzice wymieniali wiele objawów, które towarzyszyły ich pociechom podczas oglądania filmu w 3D (por. tabelę 5.).

Tabela 5

Reakcje dzieci podczas oglądania filmów w 3D

Reakcja na oglądany film	Dzieci poniżej 9. roku życia	Dzieci w wieku od 9 do 12 lat
Znudzenie	4	0
Strach	5	4
Zdenerwowanie	2	1
Nadmierne pobudzenie	5	3
Płacz*	5	1
Lęk	3	1
Zadowolenie	7	8
Euforia	6	8
Podekscytowanie	9	11

* Wyjaśniono, że nie chodzi o płacz emocjonalny. Por. P.G. ZIMBARDO: *Psychologia i życie*. Warszawa 1999, s. 475.

Źródło: Badania własne.

Reakcje dzieci podczas oglądania filmów były różne, przy czym w młodszych odbiorcach nowa technologia wywoływała częściej emocje negatywne, w tym strach czy nadmierne pobudzenie.

Dzieci reagują na film bardzo żywo. Jak zauważa Leroy-Boussion, „bierne zachowanie się dziecka w kinie można wytłumaczyć jedynie brakiem zrozumienia filmu”¹¹, co widać szczególnie wśród dzieci młodszych (4 rodziców wskazuje na znudzenie). Zdarza się, że dzieci reagują na sceny inaczej niż dorośli, co często wiąże się ze złą organizacją sceny (np. śmieją się ze scen okrutnych). Takie zachowanie dziecka ma związek z niezrozumieniem fragmentu lub całego filmu. Czasami nieadekwatna reakcja może być związana również z niewłaściwą kompozycją utworu. Także zaburzenie percepcji, złe kierowanie zbliżeniami, zwracanie uwagi na elementy drugorzędne czy też przybliżanie lub oddalanie przedmiotu

tywnych skutków, powinno się stosować przerwy w projekcji na elementy trójwymiarowe. Stosuje się regułę 20/20/20. Co 20 minut należy spojrzeć na coś, co jest odległe o 20 stóp, i powtarzać tę czynność przez około 2 sekundy.

¹⁰ <http://www.hughnews.ca/parents-misinformed-about-impact-of-3d-on-childrens-health-0022614>. (Data dostępu: 8 listopada 2011).

¹¹ J. KOBLEWSKA-WRÓBŁOWA: *Film i dzieci...*, s. 120.

mogą wpływać na niepoprawną ocenę, a tym samym nieodpowiednią reakcję.

Im młodsze dzieci, tym ich reakcje na obraz filmowy są żywsze i mniej przewidywalne. Na dzieci w wieku od 7 do 12 lat najsilniej oddziałują bodźce wzrokowe oraz dźwiękowe, tak powszechnie stosowane w technologii 3D. Często elementy te potęgują stan lękowy oraz napięcie podczas oglądania dramatycznej (czy wręcz drastycznej) sceny. Badacze zwracają uwagę na to, że silniejszy strach wzbudzają w dzieciach realne zagrożenia: wąż, przestępca, niż istoty magiczne¹². Jak jednak zauważa Janet Hills, trudno tu o uogólnienia, gdyż „każde dziecko ma swe własne lęki”¹³.

Wiadomym jest, że celowe eliminowanie z filmów przeznaczonych dla dzieci wszystkiego, co mogłoby je wystraszyć czy wzbudzić lęk, nie przyniosłoby odpowiedniego skutku wychowawczego, jednak gromadzenie wielu różnorodnych bodźców lękowych może być dla młodego widza niebezpieczne. Technologia 3D jako ta, która wzmacnia poczucie realności, sprawia często, że odbiorca odczuwa oglądane wydarzenia ze wzmożoną siłą. Dostarcza odbiorcy dodatkowych bodźców wzrokowych oraz słuchowych, aby osiągnąć zamierzony efekt.

Dużym problemem nie tylko w filmach 3D, lecz w całej kinematografii dziecięcej jest wulgaryzacja języka oraz przemocy. Bajek i filmów przeznaczonych dla dzieci często one same ze względu na zawartość nie powinny oglądać. Przemoc i zło na ekranie stają się atrakcją. Jak podkreśla Rafał Syska: „Jedną z najważniejszych artystycznie (i również psychologicznie) konsekwencji ewolucji filmowego okrucieństwa stało się traktowanie aktów przemocy w oparciu o kategorię atrakcji — efektownej, a zarazem wydzielonej w diegezie filmu sceny (...)”¹⁴. Sceny przemocy to właśnie urozmaicenie, dodatkowe efekty specjalne, które stanowią przerywnik dla fabuły¹⁵. Młodsze dzieci takiego przerywnika nie powinny oglądać, mogą go źle zrozumieć, może on wywołać lęki, strach czy płacz. Aż 5 rodziców dzieci poniżej 9 lat stwierdziło, że dziecko płakało w kinie, że się bało (lęk i strach wymieniają rodzice zarówno młodszych, jak i starszych dzieci).

Czasami reakcje lękowe wywołuje nie tylko sam film, lecz także reklamy, które ten film poprzedzają. Często nie są dostosowane do wieku

¹² U dzieci w wieku od 7 do 12 lat mogą występować głównie 3 rodzaje lęku: 1) lęk biologiczny, np. przed zwierzęciem; 2) lęk magiczny, np. przed nieistniejącą w realnym świecie postacią; 3) lęk społeczny, występujący najczęściej przed innym człowiekiem. Por. J. KOBLEWSKA-WRÓBŁOWA: *Film i dzieci...*, s. 124.

¹³ J. HILLS: *Are They Safe in the Cinema?*. England 1943, s. 107.

¹⁴ R. SYSKA: *Film i przemoc*. Kraków 2003, s. 93.

¹⁵ Szerzej na temat wpływu mediów na dziecko: *Dziecko w świecie mediów i konsumpcji*. Red. M. BOGUNIA-BOROWSKA. Kraków 2006.

młodego odbiorcy. Niech za przykład posłuży mężczyzna, który wybrał się z 6-letnią córką na film *Potwory kontra obcy*¹⁶:

Światła gasną, rozmowy milkną, rozbłyska kinowy ekran. Reklamy, a po nich nagły huk, eksplozje, ogień, krzyki... zwiastun filmu Transformers. Zemsta upadłych. Ola zasłania twarz rączkami, wtula się w fotel i w ramię taty. — Kiedy to się skończy? — pyta przerażona. — Boję się — szepcze¹⁷.

Analizując reakcje dzieci, chciałabym się odnieść do przeprowadzonego przeze mnie eksperymentu. Bezpośrednią inspiracją do przeprowadzenia badania stały się wyniki uzyskane przez badaczy w USA. Patrząc na bijące rekordy popularności w Polsce filmy trójwymiarowe, trudno było mi uwierzyć w wyniki badań przeprowadzonych w California State University na próbie 400 osób przez L. Marka Carrierę. Zaproponował on badanym obejrzenie dowolnego filmu w 2D i 3D. Były to: *Jak wytresować smoka*, *Alicja w Krainie Czarów* oraz *Zmierzch Tytanów*. Po projekcji badani wypełniali kwestionariusz, w którym określali swoje emocje i doświadczenia związane z oglądanym filmem na skali od „przyjemności” do „wściekłości”. Okazało się, że filmy w technologii 3D nie wywoływały silniejszych reakcji badanych¹⁸.

Podobne wyniki uzyskałam w swoim eksperymencie. Do badania dzieci zastosowałam koło emocji Roberta Plutchika, który w podstawowej wersji wyróżnia 4 pary przeciwieństw: radość — smutek, strach — gniew, zdziwienie — oczekiwanie, akceptacja — wstręt¹⁹. Dodatkowo wykorzystano kilka emocji z Carrola Izarda zestawu emocji pierwotnych²⁰; wyróżnia on 10 emocji: radość, zdziwienie, gniew, wstręt, pogardę, strach, wstyd, poczucie winy, zainteresowanie, podniecenie. Koło emocji oraz propozycje Izarda posłużyły do wyboru 8 emocji (czyli niechęci i preferencji wewnętrznych²¹), których stopień intensyfikacji określali badani w skali od 0 (nie towarzyszyła mi podczas filmu) do 5 (towarzyszyła mi często lub bardzo często) obejrzeniu filmu. Były to: smutek, radość, gniew/złość, podnie-

¹⁶ Film jest przewidziany dla dzieci od 7. roku życia.

¹⁷ *Zwiastuny filmów straszą dzieci*. „Gazeta Krakowska”: <http://www.gazetakrakowska.pl/stronaglowna/132456,zwiastuny-filmow-strasza-dzieci,id,t.html?cookie=1>. (Data dostępu: 16 listopada 2011)

¹⁸ Opis wyników badań: <http://3dflic.ca/index.php/research/>. Więcej na ten temat: <http://www.geek.com/articles/news/a-study-shows-that-3d-movies-triple-headache-likelihood-20110811/>. (Data dostępu: 16 listopada 2011).

¹⁹ Więcej na ten temat: R. PLUTCHNIK: *Emotions. A Psychoevolutionary Synthesis*. New York 1984.

²⁰ Por. P. ZIMBARDO: *Psychologia...*, s. 476.

²¹ R. VASTA, M.M. HAITH, S.A. MILLER: *Psychologia dziecka*. Warszawa 1995, s. 450.

cenie, strach, zdziwienie, znudzenie, zainteresowanie. Głównym celem badania było porównanie reakcji emocjonalnych dzieci na filmy tradycyjne i trójwymiarowe. Wyniki badań wydają się zaskakujące. Potwierdzają wyniki obserwacji prowadzonych przez L. Marka Carrier'a. W tabeli 6. zestawiono odpowiedzi, jakich udzielili mi badani młodzi widzowie.

Tabela 6

Film a emocje dzieci

Emocja	Film 2D	Film 3D
Smutek	2,01	2,10
Radość	3,40	3,53
Złość/gniew	2,87	2,76
Podniecenie	4,05	4,12
Strach	3,09	3,12
Zdziwienie	2,87	2,97
Znudzenie	2,03	2,21
Zainteresowanie	4,16	4,01

Źródło: Badania własne.

Reakcje emocjonalne dzieci po obejrzeniu filmów w 2D i 3D są zbliżone, przy czym minimalnie częściej po projekcji w 3D ujawniają się emocje negatywne: smutek, strach, ale i znudzenie. Dzieci często zdają się rozczarowane efektami, liczą na więcej. W rozmowach podkreślały, że

czasami w ciągu całego filmu są tylko 2–3 atrakcyjne sceny wykorzystujące 3D, a niestety przez cały film trzeba siedzieć w niewygodnych okularach.

Adam, klasa VI

Technologia 3D nieznacznie lepiej wzmacnia również pozytywne doznania — wywołuje radość, podniecenie. Różnice w wynikach uzyskanych po projekcji filmów w 2D oraz 3D są jednak minimalne. Nasze emocje w pewnym momencie po prostu osiągną punkt kulminacyjny, i to niezależnie od technologii, a efekty uboczne oglądania filmów w trójwymiarze są dość częste i dokuczliwe.

Warto podkreślić, że w luźnych rozmowach badani (zarówno dzieci, jak i dorośli) zwracali uwagę przede wszystkim na negatywne elementy związane z filmami 3D; wymieniali:

- 1. Wysokie ceny biletów**, średni koszt filmu w tej technologii jest wyższy o około 30% od ceny biletu tradycyjnego.

2. Negatywne objawy zdrowotne: ból głowy i oczu. Jedna z autorek wypowiedzi na blogu pisze:

Mnie też denerwuje ta moda na 3D, zwłaszcza że zazwyczaj tylko parę scen filmu naprawdę wykorzystuje trójwymiar. A niestety, oczy od tego bolą i cena rośnie²².

Wczoraj byłam w kinie na „Alicji w Krainie Czarów”. Niestety, po pół godzinie oglądania filmu w specjalnych okularach rozboleła mnie głowa! I ja już nie wiem, czy winić za to te okulary, czy zbyt głośny dźwięk – efekt był niestety smutny²³.

3. Zniechęcenie do obejrzenia filmu, rozczarowanie efektami, tym, że 3D to jedyna opcja dla filmu:

Aaaa, czy to głupie 3D jest konieczne? Aż odechciewa się iść, chociaż film chętnie bym obejrzała.

Jeśli będzie wersja 2D, to chętnie się wybiorę. I znów to samo. Kolejny film zrobiony na siłę w 3D. Czemu nie mogą puścić takiej i takiej wersji, aby człowiek mógł wybrać. Na 2D bym poszedł, ale przy 3D raczej się zastanowię.

4. Gorszy odbiór:

W 3D byłem raz na „Piraci z Karaibów” i już nigdy nie pójde na 3D, ledwo co widziałem, jak były sceny w nocy.

5. Niewygodne okulary, w większości kin brak okularów dla dzieci:

Ja byłam z dzieckiem na „Jak wytresować smoka” w 3D i było OK, chociaż pod koniec zaczął zdejmować okulary (za duże na niego, wyglądał jak nietoperz ze spotu reklamowego Orange).

W ogóle nie ma w kinach okularów dla małych dzieci, musiałam Stasiowi przez cały czas okulary trzymać, aż w końcu zdenerwował się i kazał je sobie zdjąć.

²² <http://multikino.pl/pl/filmy/immortals-bogowie-i-herosi-3d/>. (Data dostępu: 9 listopada 2011).

²³ http://forum.gazeta.pl/forum/w,12154,108719719,,Filmy_w_formacie_3D.html?v=2. (Data dostępu: 16 listopada 2011).

6. Reakcje nerwowe i nerwicowe podczas oglądania filmu. Jedna z mam na blogu pisze:

Byliśmy na Reniferku Niko, ale wilk, który cały czas pojawiał się w filmie, nawet mnie przerażał. Musieliśmy wyjść w połowie filmu.

Kasia po oglądaniu filmu w 3D bała się w nocy spać, ciągle zdawało jej się, że goni ją smok.

Na szczęście, ostatnio coraz więcej mówi się w Polsce o negatywnych skutkach technologii 3D, nie tylko zastosowanej w filmach, lecz także w grach telewizyjnych i komputerowych. Za podstawowe skutki negatywne nadmiernego stosowania technologii trójwymiarowej uznaje się: uczucie dezorientacji, zawroty głowy, zmęczenie oczu, problemy z odpowiednią postawą²⁴. Rodziców powinien zastanowić również powód braku okularów dla małych dzieci.

Dzieci przed salą kinową nikt jednak nie ostrzega, nikt nie ostrzega również ich rodziców, często są nieświadomi zagrożenia. Producenci gier w technologii 3D zwracają uwagę nie tylko na potencjalne skutki uboczne, lecz także asekurują się, aby uniknąć często konsekwencji prawnych (np. w wyniku pozwu sądowego o uszczerbek na zdrowiu). Zaznaczają, że grający powinien używać gry przy odpowiednim oświetleniu, przypominają o konieczności robienia przerw, jak również nakazują przerwanie gry w przypadku wystąpienia niepożądanych objawów, np. bólu głowy, nudności, wymiotów czy zmęczenia.

Oprócz wymienionych skutków oglądanie filmu 3D może mieć inne, często nieuświadomione przez odbiorcę skutki uboczne:

1. W wyniku działania silnych bodźców świetlnych, które są integralnym elementem w filmach 3D, mogą występować wzmożone ataki epilepsji podczas projekcji filmu (dotyczy to osób chorujących na epilepsję, nie tylko światłoczułą).
2. Urealnienie filmu może sprawić, że widz (czy gracz) będzie miał zaburzenia w postrzeganiu czy nawet na pewien czas utraci poczucie rzeczywistości.
3. Migające sekwencyjnie obrazy, które występują podczas stosowania np. niektórych typów okularów 3D, mogą powodować udar mózgu, szczególnie jeśli w rodzinie występowały przypadki zachorowania²⁵.
4. Dzieci poniżej 6. roku życia nie powinny w ogóle oglądać filmów 3D.

²⁴ <http://www4.nestle.com/kfp2/pl/precaution-for-use.html>. (Data dostępu: 16 listopada 2011).

²⁵ Por.: *Eye Specialists Question Nintendo's Warning on 3-D Technology and Children*. "New York Times": <http://bits.blogs.nytimes.com/2011/01/05/eye-specialists>

5. Ostrożność podczas oglądania analizowanych filmów powinny zachować również kobiety w ciąży, osoby w podeszłym wieku, a także niewyspani lub będący pod wpływem alkoholu i środków odurzających.
6. Oglądanie filmów 3D może również powodować zaburzenia percepcji, mdłości, ból oczu, dezorientację, zaburzenia równowagi oraz nadmierną stymulację i pobudzenie dziecka.

Technologia 3D ma i pozytywne aspekty, mówi się o tym, że może być dobrym ćwiczeniem dla dzieci z zespołem tzw. leniwego oka, wydaje się również ciekawym rozwiązaniem w krótkich, 15-minutowych filmach przyrodniczych, które projektowane są, przykładowo, w sieci IMAX. Wrażenia po obejrzeniu filmów tego typu są bardzo pozytywne, tak wypowiada się jeden z autorów blogu:

Film „Perła oceanów” jest bez wątpienia wspaniałym przeżyciem. Ogromny żółw (niesamowity efekt 3D) wraz z widzem przeżywa podwodną przygodę, ukazując piękno tego niezwykłego świata, ale także jego niebezpieczeństwa, by w końcu zakorzenieć w sercu widza poczucie odpowiedzialności za ten świat... piękny, ogromny, zróżnicowany, często nam nieznany... Film uświadamia, że to także nasz świat, którego jesteśmy integralną częścią²⁶.

Film 3D miał stanowić źródło przyjemności, sprawiać, że jesteśmy uczestnikami wydarzeń, urzeczywistniać film czy bajkę. W USA i Wielkiej Brytanii popularność filmów w technologii 3D maleje. Dzieci i młodzież podkreślają, że 3D nie różni się zasadniczo od 2D, *no może z wyjątkiem bólu głowy i zmęczenia wzroku²⁷*, w Polsce dzieci opiniują filmy pozytywnie, większa część badanych preferuje filmy w trójwymiarze, podkreśla, że dzięki nim są częścią filmu, czują się tak, jakby byli aktorami.

Z pewnością nie zatrzymamy postępu i techniki, powstają przecież nowe kina, a przed filmami widnieją napisy 3D, 4D, a nawet 5D²⁸. Nie możemy również hamować naturalnej dziecięcej ciekawości. Ważne jest, aby z tych wszystkich atrakcji korzystać z rozważą.

question-nintendos-warning-on-3-d-technology-and-children/?scp=1&sq=3-d&st=cse. (Data dostępu: 9 listopada 2011); *Important Health and Safety Information for 3D Pictures*: <http://www.samsung.com/au/tv/warning.html>. (Data dostępu: 16 listopada 2011).

²⁶ http://czasdzieci.pl/krakow/kina/film,367d55-perla_oceanow_3d.html. (Data dostępu: 8 listopada 2011).

²⁷ <http://3dflic.ca/index.php/research/>. (Data dostępu: 8 listopada 2011).

²⁸ Filmy 4D oraz 5D wykorzystują oprócz widzenia stereoboskopowego również dodatkowe bodźce: dźwięk przestrzenny czy inteligentne krzesła, które sprawiają, że możemy odczuć ruch i specjalne efekty (np. dotyk czy ugryzienie zwierzęcia). W kinach 5D oddziałuje się również na zmysł powonienia. Podstawę zawsze stanowi jednak widzenie przestrzeni.

Anna Guzy

A child in the 3D film world

Summary

First, the author of the article describes the reception of films by a child, and then her own findings (based on questionnaire, interviews and experiment) are presented. On the basis of research findings it is possible to claim a huge popularity of the 3D technology among children. It can also be stated that parents do not know the effects of watching films in 3D. The discussions and findings on positive and negative effects of watching films in 3D and emotions which children are experiencing during the reception of both traditional and 3D films are also presented in the article.

Анна Гузы

Ребенок в мире фильмов 3D

Резюме

В статье представлена суть восприятия фильмов в технологии 3D. В самом начале описывается рецепция фильмов ребенком, а затем приводятся результаты собственных исследований автора, в основе которых лежат анкеты, интервью и эксперимент. Исходя из этого, можно прийти к выводу о большой популярности технологии 3D среди учеников польской шестилетней школы. Результаты исследований среди родителей показывают, в свою очередь, их неосознанность возможных последствий просмотра фильмов в этом измерении. Подытоживая размышления и результаты исследований, автор указывает на положительные и отрицательные последствия просмотра фильмов в 3D, а также на эмоции, которые сопутствуют детям во время восприятия как традиционных, так и трехмерных фильмов.